

行された。会社分割はある部門を設け盛り込んだ商法改正が行なわれていた。なお風営法はゲーム別会社にする方式のひとつで、子会社として分社化する方式とは異なり、分割して出来た新会社の株主を株主に割り当てるというもの。米国では前からある方式で「スピンオフ」と呼ばれ、例えば

股分を盛り込んだ商法改正
行なわれていた。
なお風営法はゲーム別会社にする方式のひとつで、
子会社として分社化する方式とは異なり、
分割して出来た新会社の株主を株主に割り当てるというもの。
米国では前からある方式で「スピンオフ」と呼ばれ、例えば

行なわれていない。

東京高裁 中古ソフト販売業 在確認訴訟の控訴

(3) 頒布権と投下資本回収
投下資本回収一般のために頒布権が認められるわけではない。控訴人は劇場用映画に勝るとも劣らない先行投資を必要とするゲームソフトでも投下資本回収を流通過程で認める必要があるから頒布権を認めるべきであると論じる。しかし、原判決が述べるように、頒布権は投下資本の回収一般のために認められているわけではなく、劇場用映画フィルムの利用・流通形態の特殊性に合わせた配給制度の保護のために認められているのである。大量の複製物の公衆への販売という流通形態に頒布権を適用することはおよそ想定されていないかった。すなわち頒布権が創設されたとき、その前提となつた流通は配給制度による配給であり、そのとき、配給以外の「多様な機会」など存在せず、想定もされていなかった。

なお、投下資本の回収が目指されるのは、およそ市場活動一般に妥当することである。著作物の作成に多大な先行投資が必要とされるのは、映画やゲームソフト（それらのすべてが、多大な先行投資を必要とするものというわけではない。ただでなく、プログラム、データーベース、百科辞典等々いろいろもある。投資が著作権法上の保護を正当化するわけではない。したがって、仮にゲームソフト製作への投下資本が膨大であつたとしても、そのことは、配給制度のないゲームソフトに、頒布権を認める根拠にはなり得ない。大量の複製物の公衆への販売に関して流通をコントロールして投下資本回収を図ることは、頒布権立法当時想定されていたし、これが頒布権の内容とてないこともない。

(4) 頒布権と大量流通
大量生産され、公衆に大量流通

中古ソフト販売差し止め請求権不存
在確認訴訟の控訴審判決
(後半部分)

し止め請求権不存
審判決（後半部分）

する本件各ゲームソフトには頒布権を与える根拠がない。

頒布権の与えられるべき映画の著作物は、「少量の複製物しか製作されず、製作された複製物の経済的効用が劇場用映画のオリジナルプリントに比肩するもの」に限られる。本件各ゲームソフトは、そのようなものではないので、これに頒布権を与えるべき根拠がない。また、複製物が多数製造販売されたことが公衆へ譲渡されることとが予定されている著作物は、本音楽CD、プログラムなど他にもソフトのみに頒布権を認めるのは、他の著作物と比較して保護内容に均衡を失ふこととなる。連続絵像性ということから、ゲームソフトに頒布権を認めることを導くことはできない。

(5) 頒布権と公衆提示目的

法26条1項の頒布権の対象となる頒布は、公衆提示目的（上映目的）の著作権法第2条1項19号後段の頒布であり、公衆提示目的（上映目的）のない本件各ゲームソフトの流通には頒布権を適用する余地はない。

上映目的でない映画の複製物の頒布には、頒布権は及ばない。WIPOが1978年に発行した逐条解説（和訳1979年）は、ベルヌ条約14条に關し、上映目的でない映画の頒布はそもそも同条項の予定する範囲にないことを明らかにしている。すなわち、映画であつても現在のビデオカセットのような劇場で上映する目的ではない家庭内で鑑賞する目的のための譲渡をコントロールするようなことはもとより想定されていなかったものである。ましてや、個人の家庭内使用がよりいっそう明らかなゲームソフトについて、その譲渡をコントロールすることが想定さ

著作権法第2条1項19号は、映画の著作物を含む著作物一般に關する「領布」概念として前段領布（「複製物を公衆に譲渡し、又は貸与する」こと）を規定し、映画の著作物のみに適用される「領布」概念として後段領布（「これらの著作物を公衆に提示すること」を目的として当該映画の著作物の複製物を譲渡し、又は貸与すること）を規定していることがわかる。

後段領布は、「映画の著作物」にのみ認められた特別の規定であり、これは著作権法第26条（平成11年改正前）という特別の扱いを認めるためにのみ作られた規定である。したがって、後段領布こそ領布権という特別な規定の内容をなす「領布」の意義をなければならない。前述のとおり、後段領布は公衆への直接的な譲渡、貸与前段領布）ではなく、上映目的など公衆に提示する者への譲渡・貸与すなわち配給を意味する。これは立法当時の映画が劇場において多数の者の需要を一時に満たすという利用形態を前提としており、その限りでは、強力なコントロールの根拠であり得たものである（テレビ放送用映画も同様である）。

しかし、ゲームソフトの販売においては、劇場用映画やテレビ放送用映画のように公衆提示目的で譲渡が行われるわけではない。したがってゲームソフトの販売でも、そもそも領布権の対象となる後段領布はなされるおらず、領布権侵害が生じる余地がない。

(6) テレビ放送用映画の領布権
テレビ放送用映画は、領布権が認められていたことは、ゲームソフトに領布権を認める根拠にはならない。

著作権法制定時に、当初案では映画の著作物には「もっぱら放送のための技術的手段として放送事業者によって作成されたものを含まない」とされていたものが立法段階で削除された事実があるとしても、それは放送用映画を映画の著作物から排除しないという意味

事業者等が行うことのないし、権利が侵害され、損害賠償請求を受けることになる。また、頒布先である放送事業者等によってそのテレビ放送用映画が放送される公衆に提示されることが目的となつて行ふのであるから、むしろこれらの規定は「公衆に提示する」とを目的とした譲渡・貸与が映画の著作物のみに適用される（著作権における「頒布」概念）（著作権法2条1項19号の「後段頒布」）であることを如実に示すものといえる。

これに引き換え、ゲームソフトには配給制度もないし、消費者向けに大量生産された大量に流通するゲームソフトの販売には、放送業者有線放送を行う放送事業者のような公衆に提示する目的もない。いずれの点から見てもゲームソフトに頒布権を認める根拠は出てこないと言わざるを得ない。テレビ放送用映画に頒布権が認められていくことは、ゲームソフトに頒布権を認める根拠にはならない。

(7) 頒布権と反復視聴の可能性
反復視聴の可能性が少ないことは、頒布権を認める根拠とならない。控訴人は、映画の著作物に頒布権が与えられたのは、単に多大な先行投資を要するからではなく、映画の著作物は、製作に多大な費用・時間及び労力を要する反面一度視聴されてしまえば視聴者満足感を与え、同一人が繰り返し視聴することが比較的少ないという特性が考慮されているからできる旨、主張する。しかし、同一人の反復視聴・反復利用の可能性が少ない著作物を特別に保護することの考えは著作権法にある。逆にゲームソフトは他の著作物に比べると同一人による反復利用が目玉になるものであるのに、仮に控訴人に頒布権を認めてもゲームソフトに頒布権を認める必要性を否定することはできない。

また、頒布権は配給制度を前提とし、これを維持するために認められたものであり、製作に多大な先行投資を行うが反復視聴の可能性の少ない著作物のためにこれを認めたという立法経緯は全くない。

ゲームソフトと著作物の権利の対立
ゲームソフトの複製物販売の対価について、市場原理で定まる価格以上のものを保障する理由は、価格以上のものに頒布権を与えない、必要もない。

控訴人は、有体財産であるゲームソフトの複製物の販売の場合、第一の購入者に対する対価だけでは著作物の利用の正当な対価を得ることができないから頒布権を主張する。しかし、当該ゲームソフトの複製物の販売価格は、市場原理により定まるものである。それにもかかわらず、その価格が自らが希望する価格より低いからといって、ゲームソフトについてだけ特別扱いして、その後の第二以降以降、完売にまで著作権者の権利を及ぼさせ、自らが希望する価格を回復させる理由はない。事実、ゲームソフトと同様に大量生産・大量流通のものとして複製物の販売がなされる、本、音楽CD、プログラムなどについてそのような必要が主張されることはない、むしろ譲渡権は第一譲渡により消尽するとされているのである。控訴人の主張は、独自の見解あるいはゲームソフトメーカーの身勝手な希望に過ぎない。

(9) 頒布権と劇場での上映
劇場用映画の劇場以外での例外的な公の上映形態があることとゲームソフトについて頒布権を認める根拠とは無関係である。

控訴人は、ゲームソフトに頒布権を認める理由として、劇場用映画について劇場以外での例外的公の上映形態をいくつか取り上げ、主張する。

しかし、劇場用映画について劇場以外での例外的な公の上映形態があるからといって、劇場でなければ劇場以外で公の上映がなされないゲームソフトについて、頒布権を認める根拠には到底なり得ない。

(10) 頒布権と貸与権
貸与権規定の創設をゲームソフトの頒布権肯定に結びつけることは誤りである。昭和59年に貸与権

ち公衆への貸与行為ではない。貸与権は、公衆への貸与行為ではない譲渡行為を対象とした部分とは何の關係もない。

貸し貸すとは、頒布権ある映倫の著作物に該当しないとしてもそうならば、貸与権の対象となため、貸与権によって規制するところが、貸与権の頒布権に比べて映画の著作物の頒布権に比べて規制する必要性は全くない。したがって、貸与権の規定は、貸与権制度の創設当時、立法者は、デオソフトが映画の著作物に該当すると考えていた、とする論提はなり得ない。

貸与権は、販売とは関係がない。貸与権を、本件各ゲームソフトにおけるように、多数の複製物が公衆に販売されるものと関連づけ、控訴人の主張は、非論理的であり誤りである。ゲームソフトが映倫の著作物に当たらないとしても公衆への貸与については貸与権の規制は可能であるから貸与権と合はない。公衆への譲渡は元々、与権の範疇外の問題であるから、貸与権の創設によりこれが影響を受けるわけではない。貸与権の受創設をゲームソフトの頒布権に結びつけることは誤りである。以上のとおり、本件各ゲームソフトは頒布権を認められるべき映画の著作物に該当せず、これに布権を認めるべき実質的な理由はない。

3 頒布権の消尽について

仮に、本件各ゲームソフトにつき頒布権が認められるとしても頒布は複製物を最初の流通に置くことを意味するので、控訴人がつたん流通に置いた後に、被控訴人が仕入れて販売することに権限は及ばない。

また、仮に、上記のようにいいことができないとしても、本件ゲームソフトの複製物が最初に製法に流通に置かれた後は、その複製物について頒布権は消尽するべきである。

(1) 頒布権は第一頒布に適用れるのみで、その後の再頒布に

「手塚治虫ワールド」へ
まず事業体設立

「熊手塚プロジェクトクション」(本社東京、松谷孝彰社長)など九社は、神奈川県川崎市に建設する「ターミナルパーク」「手塚治虫ワールドかわさき」の実現をめざす事業体「熊手塚ワールド企画」を四月二日就任した。今後事業の中

新会社は資本金九千万円で、手塚プロ、日本工営、京浜プラント工設、高千穂産業ほか五社がそれぞれ一千万円ずつ出資。タイプ十五種類などを含む計四十二種類を予定。年間八百万人の入園者を

ブンをめざす。敷地面積三十八ヘクタールで、トラクションはライドタワー、タイプ二十二種類、ショウタイプ十五種類などを含む計四十二種類を予定。年間八百万人の入園者を

見込んでいる。

今年もハワイへ

めた後、基本計画を作成し、二〇〇〇年七月に民間企業七社により事業体設立準備機構を設立、資金調達などに関する検討を今年三月に終えた。当初第三セクター方式を想っていたが、財政難の自治体主導では運営が難しく、民間企業主体の事業化をめざすことにした。

（株）エイブルコーポレーション（本社東京、熊谷俊範社長）は四月十四、十八日、恒例の「エイブルサントスツアー」をハワイで実施した。

これは同社が一年間の取引に感謝するため、A M業界の得意先を海外ツアーに招待したもの。八人のアラモアナホテルに三泊した。三日間自由行

127社163名が参加しており、これまでの開催地はサイパン回、ハワイ回、オーストラリア回、ゲーム一回。今回回となり百二十七社百六十三名が参加し

ツア一行は十四日に成田空港を出発、ホノルルのアラモアナホテルに三泊した。三日間自由行

電子回路

電子回路はさまざまな産業や日常生活にすっかり入り込んでおり、もはやなくてはならないものであるが、さてその意味となるか、どれほど理解されているのだろうか。特に携帯電話などを日常的に利用している若者に、質問したところ、感じになる。

電子回路で一番の技術は集積回路であり、安定・小型化を実現した。しかしそれにはさまざまな前駆がある。まずコンピュータの演算に欠かれない増幅を、真空管で実現した。その真空管は、エソンの白熱灯から導き出されたエジソン効果元に、開発された。こうして次々と元の技術を選り、CPUでさえもこのトランジスタの開発はこうしたコンピュター開発に革命的な影響を与えた。膨大な数の真空管

に代わり、増幅を担当する接合型のトランジスタが使用され、次にそれが集積回路化されたのだ。低電圧で安定して作業できる環境を作ることが可能になったのである。これは真空管（VAC）はさまた。その実例を私たちが

電子回路はさまざまなる大規模のLSIに発展し、ここはさまざまな用途別に集積回路が開発され、CPUでさえも急速に発達するに及んでおり、電子回路技術は驚異的な発達を遂げるに至った。

潮流 電子回路

家庭用パソコンショップなどでも見ることができ、その製品は最先端技術によって作られたが、少し月日が経つとだまらちま古くなる、ということも結構あることに気がつく。

ＡＭ機の場合も、こうした電子回路の進歩の影響を大いに受けている。乗物機の擬音効果はもちろ、ＴＶゲーム機では直に電子回路が主役になっている。だがＡＭ機が開発されている目的は変わらない。人びとを楽しませるという目的を見失うと開発の意味がなくなることになる。

参加者 ニューも「今後もターターはいいので、を期待した後、北の音頭を宴半ば新婚夫婦参加者に渡された。セガ社のソング抽選会ではオベれる製品していくめを行なう。アーもハ

代表し、鞍馬生動社長が、生動社長が、力なれおすべ力を惜しまなすますの発展い」と挨拶し、レジャー機器部部長が乾杯した。

熊谷社長から四月生まれ、レセントが手もた恒例のピも行なわれた。平専務が「セターに喜ば一層精力と述べ、中締た。次回のツを予定して

オムロン(株)・事業本部コンプス事業部」東京都下京区島七条下、東塩小路町五の五、ニッセイ京前ビル3F、☎(07344)8174。

長崎県アミューズ施設営業業者協会」保土白岳町一六〇(株)久賀貿易内、☎(56)331021

9、世間的風潮三通通完
な者八

ABCE CORP. LTD.

新時代のマシンを
トータルサ

電引ポ らんす

チャンスシリーズ第8弾

新製品

用商品によりインカムアップ!!
Can. いろいろの食品陳列も可能
しかも遊べる簡単なゲーム

特許申請中(景品払出機構/玉排出機構)
エイブル

株式会社エイブルコーポレーション

ABLE CORPORATION

動で、用意されたオブションアルツァー（計十三種類から選択）などを楽しんだ。

十五日は、「第十八回エイトナワレフコンペ」が行なわれ、二十四名が参加。南デリラートの平山昭治社長が優勝、準優勝は稲垣田商事の稲田正一社長、以下五位まで大野商事の犬野佳之常務、櫛森が社の水井明専務、櫛アイモの田口宜由社長の順となった。

十六日、一日リーダ長が挨拶した。十九年目

ばない者がいう格言
は立ち上り張ってこ
カールとオ
様のお陰
込めてご
からも毎

にさよなら
開かれ熊谷社
「当社も設立
入った。〆転
あけない」と
となく転んで
り今日まで頑
だしたのは、メ
レーターの皆
その感謝を
ッアーをこれ
美施していき
遊園地「としまえん
いる。」

「バイオハザード
4D」がオープン

デジタルアミュー
ズが制作したホラー
クション「バイオ
ロード4Dエクスキュ
」が営業用に設置
ることになった。東
遊園地「としまえん

主み出す
ライヤー.....エイ

男・女、だれもが楽しめる!!
B.B.弾で悪者たちをむさくすく!!
設定得点になるとターンに挑戦
第10した番号の景品をGET!!

セタ/エイブル

ーション

〒171-0014 東京都

★インターネット

ルコーポレーション

DX スーパーライブボディ
(メダルゲーム用汎用筐体)

中

新製品

カード、スロット、麻雀、花札、競馬等
メダルゲーム基板が入ります。
レタータイプのオーダーメイドを承ります



エイブル

島区池袋4-8-3

http://www.able-corn.com

新時代のマシンを生み出す トータルサプライヤー.....エイブルコーポレーション

チャンスシリーズ第8弾

新製品

- 専用景品によりインカムアップ!!
- 90cmくらいの高品陳列も可能
- 誰でも遊べる簡単なゲーム

特許申請中(景品払出機構/玉排出機構)
エイブル

新製品

- 老若男女だれもが楽しめる!!
- B面だけで悪者たちを撃ちまわれ!!
- 設定地点になるとクイズ挑戦
- 命中した番号の景品をGET!!

エイブル

各種好評発売中

セタ/エイブル

- 正確な最新マシン登場!!
- 正統派人気パチンコシリーズ化
- 液晶タッチパネルも次々と投入!!

スーパーライブボディ

(メダルゲーム用汎用筐体)

エイブル

新製品

- ボーカー、スロット、麻雀、花札、競馬等
- TVメダルゲーム基盤が入ります
- オペレーターのおオーダーメイドを承ります

株式会社エイブルコーポレーション
ABLE CORPORATION, LTD.

〒171-0014 東京都豊島区池袋4-8-3
TEL 03(3988)2061(代) FAX 03(3986)5180
★インターネットホームページ <http://www.able-corp.com>

及ばない。

ベルヌ条約における映画の著作物に関する権利は、最初の公表への頒布行為に適用されるのみであり、いったん頒布された後の再頒布には及ばない。すなわち、WIPOにおけるベルヌ条約締結書の検討のための事務局文書では、この規定の頒布権とは著作物の最初の公表への頒布行為に適用されるのみであり、いったん頒布された後の再頒布には及ばない、と説明されており、ベルヌ条約上、頒布権は第一頒布に限定されることを当然の前提としている（甲第21号証）。

ベルヌ条約の英語版と仏語版とは、「頒布」に相当する語の意味として「distribution」という語が用いられており、仏語版では「mise en circulation」という表現が用いられている。英語の「distribution」は二通りに解釈できる。すなわち、第一回目の頒布だけを意味するか、以後の一切の頒布をも含め意味するか、である。しかし、仏語版の「mise en circulation」（「流通に置くこと」）は、第一の頒布のみを意味する。同条約の第37条1項(ロ)の下では、多数の言語版の解釈上意見の違ひがあるとき、仏語版が優先するものとされているから、甲第21、第22号証「第一の頒布のみが「頒布」の意味となるのである」。

(2) 消尽理論は、「半導体集積回路の回路配置に関する法律」を除き、明文の規定をしないものの、知的財産権法上、既にBIS事件最高裁判決によって確立された法理論である。著作権法において消尽理論を正面から適用又は否定した判決は見当たらないが、これは著作権において消尽理論が適用されないことを意味するものではない。ちなみに、アメリカやドイツでは、著作権につき消尽が判例法で認められた後に立法化されている。著作権に消尽理論が及ばないとか、著作権に消尽理論の例外を認めるべきであると解すべき理由は何ら存しない。

(3) BIS事件最高裁判決の法理を著作権に当てはめると次のとおりである。

著作権法による著作権の保護も社会公共の利益との調和の下において実現されなければならない。一般に、譲渡においては、譲渡人は目的物について有するすべての権利を譲受人に移転し、譲受人は譲渡人が有していたすべての権利を取得するものである。著作物の複製物が市場での流通に置かれる場合にも、譲受人が著作物の複製物につき著作権者の権利行使を離れて自由に再譲渡をすることができ、譲渡人から譲渡を受けることができる。取引行為が行われるものである。仮に、著作物の複製物の譲渡を行う都度著作権者の許諾を要するということになれば、市場における商品の自由な流通が阻害され、著作物の複製物の円滑な流通が妨げられて、かえって著作権者自身の利益を害する結果を来し、ひいては「文化的所産の公正な利用に留意しつつ、著作権者の権利の保護を図り、もって文化の発展に寄与すること」を目的とする「著作権法第1条参照」という著作権法の目的にも反することになる。

他方、著作権者は、著作物の複製物を譲渡するに当たって著作物の複製物の利用の対価を含めた譲渡金取得し、著作物の利用を許諾するに当たって許諾料を取得しているものということができる。著作権者又は許諾を受けた者が譲渡された著作物を含む製品について、著作権者が流通過程において二重に利得を得ることを認める必要は存在しない。

(4) 著作物の複製物の譲渡について頒布権が形式的には及ぶ形になつてはいるが、著作権者が消滅する消尽と第一販売で権利が消滅する消尽とを区別して、ドクトリンなどの法理が認められている。このことは、米国や欧州連合諸国のみにとどまらず、韓国などのアジア諸国や、ロシアなどの旧共産圏諸国でも例外でない。また、WIPOなどの国際会議でも頒布権が国内消尽すること、その当然の前提となっており、WIPO著作権条約においても、その前提のもとに頒布権の規定が設けられている。わが国の頒布権についても同様に消尽理論を認めるべきである。

(5) 第一譲渡後の著作物の複製物の譲渡、殊に消費者向けに大量に流通するものについては、適法に譲渡された著作物の複製物に対する頒布権による差止めを認めないのが健全な法常識であり、頒布権は消尽し、以後自由に譲渡することができるものと解すべきである。

(6) 控訴人は、貸与についての頒布権が消尽するとは、貸与権が認められた他の著作物とのバランスを失する旨主張する。しかし、ゲームソフトのレンタルは貸与権の規定でカバーできるから、これを無理に「映画の著作物」とする必要はない（ちなみに、アメリカではゲームソフトのレンタルも許されている）。貸与権の規定の創設がゲームソフトの頒布権肯定に結びつけることは誤りである。

(7) また、控訴人は、特許権の消尽を認めたBIS事件最高裁判決が著作権には、適用されない旨主張する。しかし、前記(3)で述べた消尽を認めるべき根拠に関する部分については、著作権と特許権との間に本質的な違いはない。また、外国（特にドイツ）における消尽理論は、当初著作権について判例で認められ、その後特許権等について認められたものである。ことからすれば、特許権には認められる消尽理論が著作権にも認められるべきである。著作権の本質的な相違によって著作権には認められないことになるというように控訴人の主張が誤りであることは、明白である。

(8) さらに、控訴人は、立法の経緯や、著作権審議会において、頒布権は消尽しないものと解されているなど主張するが、誤りである。控訴人が援用するものは、単に、頒布権の消尽については、立法府や行政府は明確な解釈を示さず、司法にその解釈をゆだねたことを示しているにすぎず、頒布権が消尽しないものであるとする根拠には何らなり得ない。

以上のとおり、仮に、本件各ゲームソフトにつき、頒布権が認められるにしても、頒布権は複製物を最初の流通に置くことを意味するもので、控訴人が仕入れた流通に置いた後に被控訴人が仕入れた販売することには権利が及ばない。また、仮にそのようにいうことができないとしても、本件各ゲームソフトの複製物が最初に適法に流通に置かれた後はその複製物について頒布権は消尽するものというべきであり、消尽しない頒布権を前提とする控訴人の主張は理由がない。

3 当裁判所の判断

当裁判所も、被控訴人の本訴請求には理由があると判断する。その理由は、次のとおりである。

1 法26条1項の定める頒布権の概要及び本件における問題の所在について

法26条1項は、「著作物は、その映画の著作物をその複製物により頒布する権利を専有する」として定め、同法条がこのようにして定めた頒布権は、「映画の著作物」についてだけ認められ、「複製物」の「頒布」に関する物権的権利である。「頒布」とは、法2条1項19号の与える定義によれば、「有償であるか又は無償であるかを問わず、複製物を公衆に譲渡し、又は貸与すること」をいい、映画し、又は貸与すること、これらの著作物を公衆に提示することを目的として当該映画の複製物の複製物を譲渡し、又は貸与することを含むものであるから、著作権者は、頒布権により、著作物の複製物の譲渡、貸与であつて公衆にかかわるものについては、その相手、時期、場所などあらゆる面で完全に支配することが可能であり、著作物の複製物の流通を極めて強力に規制することができることになる。

2 本件各ゲームソフトの「映画の著作物」該当性について

(1) 法10条1項7号は、同法において保護の対象となる著作物の一つとして、「映画の著作物」を例示し、法2条3項は、同法にいう「映画の著作物」には、「映画の効果を生じさせる方法で表現され、かつ、物に固定されている著作物を含む」と規定する。「映画」の語自体については、定義規定が置かれていないものの、証拠(甲第6、第9号証の各1ないし3、第69号証、乙第46号証及び弁論の全趣旨によれば、ここにいう「映画」の語は、フィルムによって固定され、映画館などで一般公開されることを目的として製作される、いわゆる劇場用映画を念頭に置いて規定されたものであることが認められる。

また、証拠(甲第69、第79号証)によれば、法2条3項は、劇場用映画以外のものでもあつて、テレビ放送用に作成されたフィルム、ビデオ・テープ等、「映画の効果に類似する視覚的又は聴覚的効果を生じさせる方法で表現され、かつ、物に固定されている著作物」という要件を満たしている著作物、かつ、物に固定されている著作物、という要件を満たすものについて、著作権法上、「映画の著作物」に含まれることとする趣旨で立法されたものであることが認められる。

本件各ゲームソフト（原判決の与えた定義（原判決4頁10行5頁1行）によれば、「本件各ゲームソフト」は、販売される商品であるから、いずれも著作物の複製物を意味することになる。そこで以下、これら複製物を作るものとされた物（原作品）を特に示すこととする。

本件各ゲームソフト（原判決の与えた定義（原判決4頁10行5頁1行）によれば、「本件各ゲームソフト」は、販売される商品であるから、いずれも著作物の複製物を意味することになる。そこで以下、これら複製物を作るものとされた物（原作品）を特に示すこととする。

3 本件各ゲームソフトは「頒布権のある」映画の著作物に該当するかどうかについて

本件各ゲームソフトは、上述のとおり、法2条3項にいう「映画の著作物」に該当するといふべきであるから、反対の結論に導く合理的な根拠が認められない限り、法26条1項にいう「映画の著作物」とみられるべきであり、その著作権者は同法条所定の頒布権が認められるものといふべきである。そして、上記根拠となるべき事情は、本件全証拠によつても認められるべき事実である。したがって、本件各ゲームソフトの著作権者である控訴人は、これについて頒布権を有するものといふべきである。

旧共産圏諸国でも例外でない。また、WIPOなどの国際会議でも頒布権が国内消尽すること、その当然の前提となっており、WIPO著作権条約においても、その前提のもとに頒布権の規定が設けられている。わが国の頒布権についても同様に消尽理論を認めるべきである。

(5) 第一譲渡後の著作物の複製物の譲渡、殊に消費者向けに大量に流通するものについては、適法に譲渡された著作物の複製物に対する頒布権による差止めを認めないのが健全な法常識であり、頒布権は消尽し、以後自由に譲渡することができるものと解すべきである。

(6) 控訴人は、貸与についての頒布権が消尽するとは、貸与権が認められた他の著作物とのバランスを失する旨主張する。しかし、ゲームソフトのレンタルは貸与権の規定でカバーできるから、これを無理に「映画の著作物」とする必要はない（ちなみに、アメリカではゲームソフトのレンタルも許されている）。貸与権の規定の創設がゲームソフトの頒布権肯定に結びつけることは誤りである。

(7) また、控訴人は、特許権の消尽を認めたBIS事件最高裁判決が著作権には、適用されない旨主張する。しかし、前記(3)で述べた消尽を認めるべき根拠に関する部分については、著作権と特許権との間に本質的な違いはない。また、外国（特にドイツ）における消尽理論は、当初著作権について判例で認められ、その後特許権等について認められたものである。ことからすれば、特許権には認められる消尽理論が著作権にも認められるべきである。著作権の本質的な相違によって著作権には認められないことになるというように控訴人の主張が誤りであることは、明白である。

(8) さらに、控訴人は、立法の経緯や、著作権審議会において、頒布権は消尽しないものと解されているなど主張するが、誤りである。控訴人が援用するものは、単に、頒布権の消尽については、立法府や行政府は明確な解釈を示さず、司法にその解釈をゆだねたことを示しているにすぎず、頒布権が消尽しないものであるとする根拠には何らなり得ない。

以上のとおり、仮に、本件各ゲームソフトにつき、頒布権が認められるにしても、頒布権は複製物を最初の流通に置くことを意味するもので、控訴人が仕入れた流通に置いた後に被控訴人が仕入れた販売することには権利が及ばない。また、仮にそのようにいうことができないとしても、本件各ゲームソフトの複製物が最初に適法に流通に置かれた後はその複製物について頒布権は消尽するものというべきであり、消尽しない頒布権を前提とする控訴人の主張は理由がない。

3 当裁判所の判断

当裁判所も、被控訴人の本訴請求には理由があると判断する。その理由は、次のとおりである。

1 法26条1項の定める頒布権の概要及び本件における問題の所在について

法26条1項は、「著作物は、その映画の著作物をその複製物により頒布する権利を専有する」として定め、同法条がこのようにして定めた頒布権は、「映画の著作物」についてだけ認められ、「複製物」の「頒布」に関する物権的権利である。「頒布」とは、法2条1項19号の与える定義によれば、「有償であるか又は無償であるかを問わず、複製物を公衆に譲渡し、又は貸与すること」をいい、映画し、又は貸与すること、これらの著作物を公衆に提示することを目的として当該映画の複製物の複製物を譲渡し、又は貸与することを含むものであるから、著作権者は、頒布権により、著作物の複製物の譲渡、貸与であつて公衆にかかわるものについては、その相手、時期、場所などあらゆる面で完全に支配することが可能であり、著作物の複製物の流通を極めて強力に規制することができることになる。

2 本件各ゲームソフトの「映画の著作物」該当性について

(1) 法10条1項7号は、同法において保護の対象となる著作物の一つとして、「映画の著作物」を例示し、法2条3項は、同法にいう「映画の著作物」には、「映画の効果を生じさせる方法で表現され、かつ、物に固定されている著作物を含む」と規定する。「映画」の語自体については、定義規定が置かれていないものの、証拠(甲第6、第9号証の各1ないし3、第69号証、乙第46号証及び弁論の全趣旨によれば、ここにいう「映画」の語は、フィルムによって固定され、映画館などで一般公開されることを目的として製作される、いわゆる劇場用映画を念頭に置いて規定されたものであることが認められる。

また、証拠(甲第69、第79号証)によれば、法2条3項は、劇場用映画以外のものでもあつて、テレビ放送用に作成されたフィルム、ビデオ・テープ等、「映画の効果に類似する視覚的又は聴覚的効果を生じさせる方法で表現され、かつ、物に固定されている著作物」という要件を満たしている著作物、かつ、物に固定されている著作物、という要件を満たすものについて、著作権法上、「映画の著作物」に含まれることとする趣旨で立法されたものであることが認められる。

本件各ゲームソフト（原判決の与えた定義（原判決4頁10行5頁1行）によれば、「本件各ゲームソフト」は、販売される商品であるから、いずれも著作物の複製物を意味することになる。そこで以下、これら複製物を作るものとされた物（原作品）を特に示すこととする。

本件各ゲームソフト（原判決の与えた定義（原判決4頁10行5頁1行）によれば、「本件各ゲームソフト」は、販売される商品であるから、いずれも著作物の複製物を意味することになる。そこで以下、これら複製物を作るものとされた物（原作品）を特に示すこととする。

3 本件各ゲームソフトは「頒布権のある」映画の著作物に該当するかどうかについて

本件各ゲームソフトは、上述のとおり、法2条3項にいう「映画の著作物」に該当するといふべきであるから、反対の結論に導く合理的な根拠が認められない限り、法26条1項にいう「映画の著作物」とみられるべきであり、その著作権者は同法条所定の頒布権が認められるものといふべきである。そして、上記根拠となるべき事情は、本件全証拠によつても認められるべき事実である。したがって、本件各ゲームソフトの著作権者である控訴人は、これについて頒布権を有するものといふべきである。

3 本件各ゲームソフトは「頒布権のある」映画の著作物に該当するかどうかについて

本件各ゲームソフトは、上述のとおり、法2条3項にいう「映画の著作物」に該当するといふべきであるから、反対の結論に導く合理的な根拠が認められない限り、法26条1項にいう「映画の著作物」とみられるべきであり、その著作権者は同法条所定の頒布権が認められるものといふべきである。そして、上記根拠となるべき事情は、本件全証拠によつても認められるべき事実である。したがって、本件各ゲームソフトの著作権者である控訴人は、これについて頒布権を有するものといふべきである。

以前のから認められて、つまりこの著作権物の頒布権の及ぶものについては貸与についての保護をそれにゆだねることとして、それが及ばないものとして貸与権が創設された、制度として貸与権が創設された、ということを示すに尽きるものでありそこには、貸与権制度の創設に際して従来から存在した頒布権の内容に変更改が加えられたことを意味するものは、何ら見いだすことができない。これらの中の貸ビデオについて部分は、既に存在する頒布権についての解説者の認識ないし解釈を述べたにすぎないことに帰するものというべきである。現に、法文上も、法26条の3においては、貸与権の適用除外の対象は「映画の著作物の複製物」とされているだけであるから、これを法26条1項と併せて読めば、結局のところ、そこには、既に法26条1項によって「映画の著作物の複製物」として頒布権の認められるものには貸与権は及ばない、という、いわば当然のことが示されているにすぎず、これによって同法条の内容を変えることまでが示されているとすることはできない。そうである以上、貸与権制度の創設のいきさつ及び貸与権を定めた法26条の3のいずれについても「映画の著作物の複製物」に、ビデオ・ソフトが含まれるとの解釈がそこから当然に導かれるものということはできず、ビデオ・ソフトが含まれるか否かは、これを離れて、法26条1項の解釈により決すべき事柄となるというべきである。

前記説示のとおり、当裁判所は、法26条1項の立法趣旨に照らし、配給制度等を前提とせず、多くの複製物が製造されて流通に置かれるのの一つ一つは少数の者の視聴にしか供されない場合のものについて、法26条1項の頒布権が認められないとの立場に立つものであり、したがって、多数の複製物が製造された公衆に販売、貸与されるようなビデオ・ソフトが法26条1項の頒布権の対象となる「映画の

著作物の複製物は、上記のとおり、著作権者は必ずしも相当であると考える。上記立法当局者の見解は、法2条3項の「映画の著作物」に該当するものの複製物であれば、すべて当然に法26条1項の頒布権の対象になるとの見解を前提にしているものと思われる。しかし、このような見解は相当でなく、法26条1項の「複製物」は、上記のとおり、その立法趣旨に照らし、限定的に解釈すべきである。

仮に、長く続いた事実関係の尊重その他何らかの理由により、ビデオ・ソフトについては、頒布権の及ぶ複製物に該当するとその解釈が採用されるべきであるとしても、法26条1項の前記立法趣旨に照らすと、それはあくまで、例外的にも合理的でない理由により、必ずしも認められたものにすぎないと考ええるべきであり、それと類似するもの一般にその扱いを広げることには正当性は認められないというべきである。

結局、後の立法によって設けられた貸与権の制度によつて、法26条1項についての上記解釈を変更すべき理由は見いだすことができない。実質的にみても、法26条の3の適用除外の対象となる「映画の著作物の複製物」が頒布権の認められるものを意味することは明らかである以上、上記解釈には、つても、頒布権が認められない映画の著作物の複製物は、法26条の3の適用除外の対象とならず、貸与権が適用されることになるから、不当な結論を導くことにはならない。

控訴人の主張は、採用できない。

(6) 控訴人は、頒布権の対象となる映画の著作物の「複製物」の範囲を上記のように限定して解釈すると、法29条2項2号「同条3項2号も同趣旨である。」が、放送事業者に帰属するいわゆるテレビ映画の複製物に関する権利につき「その複製物により放送事業者に頒布する権利」のみを放送事業者に認めるにとどめ、放送事業者以外の者に対し頒布する権利については、著作者に帰属させた立

法趣に反する旨主張する。しかしながら、同法条は、テレビ映画の複製物につき、放送事業者に、他の放送事業者に対し頒布する権利を認め、その余の複製物に関する権利を著作者に留保したものにすぎず、著作者に留保された複製物に関する権利がいかなるものであるかについて明確に示したものでない。著作者にテレビ映画の複製物につき法26条1項の頒布権が認められるか否かは、上記のとおり、同法条の「複製物」に当たるか否かによつて決せられるものであるから、法29条2項2号の規定は、上記解釈を妨げるものではない。

(7) 控訴人は、映画の著作物につき頒布権を認めた実質的根拠の所在につき、それは、映画の著作物は、製作に多大な費用、時間、労力を要すること、一度視聴されてしまえば視聴者に満足感を与えて同一人が繰り返し視聴することが比較の少ないこと、という特性を有することを考慮して、映画の著作物につき投下資本の回収の多様な機会を与えることにあるとしてこのような特性を有する本件ゲームソフトについても、頒布権を認めるべき実質的な根拠がある旨主張する。しかし、法26条1項は、単なる投下資本の回収一般を保護の対象として頒布権を認めたものではなく、劇場用映画の配給制度等の一定の流通態様を通じての投下資本の回収を保護の対象としたものというべきである。法が単なる投下資本の回収一般の保護を目的としていると考えるべき根拠は見いだす。また、著作物の作成に多大な費用を要するのは必ずしも映画やゲームソフトに限られるわけではないから、投下資本が多大であること自体は、複製物が大量に製造されそれが流通に置かれることが予定されている場合の複製物について頒布権を認めるべき実質的根拠にはなり得ない。また、一度視聴されてしまえば視聴者に満足感を与えて同一人が繰り返し視聴することが比較の少ないという点については、他の著作

物である書籍やレコード等につても、少なからず見受けられるところであり、映画やゲームソフトに特有のことではないから、上記の点も、頒布権を認めるべき実質的根拠とはなり得ない。

また、上記投資資本の多大さと同一人が繰り返し視聴することが比較的少ないという点を総合しても、上記実質的根拠とはなり得ないものというべきである。

控訴人の主張は採用できない。

(8) 控訴人は、ゲームソフトが、耐久性の高い媒体であるCD・ROMに格納されておられ、中古品であっても内容が劣化せず、中古品販売を通じて複数のユーザーに数回にわたって完全な満足を与えていることから、中古品売買が行なわれるゲームソフトがユーザーに完全な満足を与えることに、その対価を著作権者が十分な対価を得ることと、主張する。しかしながら、著作権者が十分な対価を得ること、頒布権は、著作権者に投下資本に見合った対価の取得を一般的に保障するために認められた制度であるから、控訴人のとおりであるのではなく、控訴人の主張は、それ自体失当である。

また、その点はさておいても、ゲームソフト製作者が、中古ソフトの売買の際にも対価を回収しなければ十分な対価を得ることができないかどうかについては、これを明確にするに足りる資料は、本件全証拠を検討しても見いだすことができない。控訴人は、中古ゲームソフトの販売によって、新品ソフトの売り上げが減少し、ゲームソフトの製作者が多人数被害を受けている旨主張し、証拠（第90号証、第61号証の2、第89、第90号証）によれば、平成9年から平成11年までの間の中古ゲームソフトの売上本数がゲームソフトの全売上上に占める割合は平均30パーセントを超えていたこと、ゲームソフトによっては新品の発売後約2か月で中古品販売台数が新品の販売台数を上回ることがあることを示すデータし、証拠（甲第54、第55、第62、

第89号証)によれば、新品の購入代金の少なくともその一部が、前に購入した中古品の売却代金によって調達されることも少なくなく、中古品の売却代金が新品の需要を満たし、上記認定の新品と中古品の販売の割合の比較のみでは、中古品の販売と異なる面もあることが認められ、上記認定の新品と中古品の販売の割合がどの程度新品の販売に影響を与えているのか、新品の販売のみによって、ゲームソフトの制作者が十分な対価を得られていないといえるのかを判断することはできない。

いずれにせよ、上記の点もゲームソフトにつき頒布権を認めるべき実質的根拠とはなり得ず、控訴人の主張は失当である。

(9) 控訴人は、近年、「映画内の著作物以外の著作物においても、著作物以外の著作物においても複製物の中古品が公衆に対して販売されることによって新品の販売と異なる著作物の享受をエンドユーザーに与えることが生じてきており、中古販売業者が新品市場と異ならない著作物の享受を公衆に提供し、かつ、著作物の公衆への提供行為がそれ自体によって経済的利益を上げることに對しては、映画の著作物」以外であっても、著作権者が何らかの権利行使できるものとすべきであるという考え方をクロズアップされてきているとし、少なくとも「映画の著作物」の中古品の販売については、現行法上、既に設けられている頒布権を認めることによって、このような問題に適切に対処すべきである旨主張する。

確かに、音楽CD、書籍等、頒布権が認められていない著作物について、複製物の中古品が公衆に対して販売されることによって、新品の販売と異なる著作物の享受をエンドユーザー最終消費者等に与えるような事態が生じている場合にも、現行の著作権法が規定する権利のみでは著作権者の保護として十分であり、このような事態による利益を何らかの形で著作権者に還元する立法等の措置を講ずる必要性がある、とする議論は、十

分合理的に成立し得るものといふべきである。しかし、だからといって、そのことは、複製物が大量に流通することが予定されている種々の著作物のうち、「映画の著作物」に對してのみ、複製物のそのようなものでないことを前提認められた、前述のとおり極め強力に流通を支配する権利である頒布権を認めるべきであるとす根拠にはならないものといふべきである。

控訴人の主張は採用することできない。

(四) 以上のとおり、控訴人の主張は、いずれも、大量に製造されそれが流通に置かれることが定されているゲームソフト複製物につき頒布権を認めるべき根拠となり得ず、他にも、このようなゲームソフト複製物に頒布権を認るべき根拠は、本件全証拠を検しても見いだすことができない。

5 まとめ

上に述べたところにより、本件各ゲームソフト複製物は、法261項の映画の著作物の「複製物」に該當せず、したがって、これについて頒布権は認められず、控訴人が、同条項に基づき、被控訴人に対し、その販売の中止を請することは許されないものといふべきである。

第4 結論

以上のとおりであるから、本件各ゲームソフトの中古品の被控訴人による販売につき、控訴人が差止請求権を有しないことは、確證請求を認容した原判決は、結論において相當であつて、本件控訴理由がない。そこで、これを棄却することとし、訴訟費用の負担つき民事訴訟法67条、61条を適用して、主文のとおり判決する。

東京高等裁判所第6民事部
裁判長裁判官 山下和明
裁判官 穴戸 充
裁判官 裁判官 阿部正幸

26条 項の立法の趣旨に照らし、同条項にいう頒布権が認められる「複製物」とは、配給制度による流通の形態が採られるる映画の著作物の複製物、及び、同法条の立法趣旨からみてこれら同等の保護に値する複製物、すなわち、一つ一つの複製物が多数の者の視聴に供される場合の複製物、したがって、通常は、少数の複製物のみが製造されるこの予定されている製造のものであり、大量の複製物が製造され、その一つ一つは少数の者によつてしか視聴されない場合のものは含まれないと、限定して解すべきであると考える。

(2) 証拠(甲第6号証、第9ないし第14号証、第21号証、乙第24号証。いづれも枝番を含む。)及び弁論の全趣旨によれば、著作権法がその26条1項によつて映画の著作物にのみ頒布権を認めたのは、

ないために強力な権利として、頒布権を認めたものであり、頒布権を劇場用映画の配給権と同義であると理解して映画的に認められる。

上記認定によれば、法26条1項の頒布権は、立法当時、著作権による格別の保護のないままに既に存在するに至っていた劇場用映画の配給制度を念頭において、いわば法律上の制度を念頭に置いて、これを保護し、保障するために規定されたものであることが、明らかである。そして、上記配給制度の下では、配給の対象となるプリント・フィルムは少数しか作成されず、頒布先も劇場、映画館などに限定されていることから、1本1本のプリント・フィルムの経済的価値が高く、この流通を支配することが認められなければならない。また、下資本の回収が極めて困難とな

本各ゲームソフト複製物が、上記の、大量の複製物が製造され、その一つ一つは少数の者によってしか視聴されない場合のものであることは明白である。したがってこれらは、法26条1項にいう「複製物」に当たらず、したがって頒布権の対象にならないものというべきである。

(3) 上記のような解釈が、法26条1項の文理に反することは、前述のとおりである。しかしながら、当裁判所は、複製物、すなわち、法2条1項15号にいう「複製」によって複製された物に含まれるものであっても、頒布権という極めて強力な権利を映画の著作物のみに認めた立法趣旨に照らし、法26条1項の「複製物」には、上記限定が設けられているものと判断するのが相当であると解するものである。当該条項の適用対象を限定

(4) 控訴人は、法2条1項19号前段が、ゲームソフト等の流通形態の典型であると考えられる「複製物を公衆に譲渡し又は貸与すること」を基本的な頒布の態様としていることが、本件各ゲームソフト複製物に頒布権が及ぶとの解釈の根拠になる旨主張する。

法2条1項19号は、「頒布」の定義として、まず、劇場用フィルムを公衆に譲渡とはいえない「複製物を公衆に譲渡し又は貸与すること」(同号前段)と規定し、次いで、映画の著作物については、劇場用映画のフィルム配給行為がそれに該当すると考えられる「有償であるか無償であるかを問わず、複製物を公衆に提示すること」を目的として当該映画の著作物の複製物を譲渡し又は貸与すること(同号後段)を含む、として規定しており、文言上、前段の頒布が、映

とや、そのような頒布の態様が映画の著作物の頒布の基本的な態様であると認識されていたことを示す形跡は本件全証拠を検討しても見いだすことはできない。そうだとすると、法2条1項19号の文言に關して映画の著作物の頒布権との関係で重要なのは、むしろ、映画の著作物ののために、劇場用映画フィルムへの配給行為を想定していることとみられる上記後段の文言が設けられたことであり、同条項の文言は、法26条1項についての前記解釈を妨げるものではないといえるべきである。控訴人の主張は、採用することができない。

なお、被控訴人は、映画の著作物の頒布権は、法2条1項19号後段の「頒布」に限定されるべきである旨主張する。しかしながら、複製物の流通に対する極めて強力な支配権として頒布権を認めた立

著作者等の適正な保護を図るために著作物の複製物の公衆への貸与を著作権制度上でどう取扱うかが重要な課題となってきた。」との記載があること、著作権法の解説書において「貸レコード問題を契機として次条の貸与権が創設されたときも、それ以前から映画の著作物については頒布権が認められており、それによって貸ビデオに係る権利者の利益確保はできるということで、貸ビデオについては貸与権の対象とせず、従来通り頒布権で対処することとされました」との記載があることが認められる。上記認定によれば、確かに、貸与権規定の創設当時において、立法当局者に、ビデオ・ソフトに頒布権が及ぶとの理解があったことが認められる。

したがって、上記認定の立法当局者の解説や著作権法の解説書

4 本件各ゲームソフト複製物は、頒布権の対象となる「複製物」に該当するか否かについて

(1) 法26条1項が定める頒布権は、前述のとおり、著作物の「複製物」の流通を極めて強力に支配する権利とされている。そこで、本件で、次に問題となるのは、本件各ゲームソフト複製物が同法条にいう「複製物」に該当するか否かということである。

同法条にいう「複製物」が「複製」とされた物を意味することは明らかである。そして、法は、2条1項15号で「複製」を「印刷、写真、複写、録音、録画その他の方法により有形的に複製すること」と定義している。この定義による限り、本件各ゲームソフト複製物が本件各ゲームソフト原作等を「複製」することによって得られたものであることは明らかである。他方、法26条1項は、文言上、そこである「複製物」につき格別の制限を付していない。したがって、法26条1項の文言にそのまま従う限り、本件各ゲームソフト複製物には、本件各ゲームソフトの頒布権が及ぶことになる。

ベルヌ条約ブラッセル規定が映画の著作物について、条約上の義務の履行として規定を設けたものであること、立法当時、劇場用映画については、劇場や映画館等に公に上映されることを前提に、映画製作会社により製作され、完成したオリジナル・フィルムを本に一定数のプリント・フィルムが複製され、このプリント・フィルムが、映画製作会社から劇場、映画館等に貸与され、貸与の許諾を受けた各劇場、映画館等の間を転々と移転するといふ流通形態である、いわゆる配給制度の慣行が存在したことと映画製作会社は、このような配給制度を通じての公の上映によつて劇場用映画の製作に投下した資金を回収しており、1本1本のプリント・フィルムが劇場公開により多額の収益を生み出すものとして高い経済的価値を有する状態にあったこと、立法者は、このような劇場用映画に特有な流通形態である配給制度の存在と、1本1本のプリント・フィルムの高い経済的価値に着目し、配給制度を実効的ならしめるための権利として、フィルムの頒布先、頒布場所、頒布期間を規定した。

の反面、頒布権により複製物の流通を規制することを認めたとしても、取引秩序に与える影響は小さいということができる。このように、法が、複製物の流通をほとんど全面的に規制することができる強力な権利である頒布権を、映画の著作物にのみ認めた実質的理由は、劇場用映画の配給制度を保護、保障することにあり、このことができ、他に、映画の著作物に頒布権を認めた実質的な理由となるべき事由は、本件全資料を検討しても、見いだすことができない。

このような立法趣旨に照らすと同条にいう「複製物」は、配給制度による流通を前提とするもの、及び、上記立法趣旨からみてこれと同等の保護に値するもの、すなわち、一つ一つの複製物が多数の者の視聴に供される場合の複製物としたが、通常は、少数の複製物のみが製造され、著作者はそれら少数の複製物の流通の支配を通じて投下資本を回収すべく予定されている場合のものに限定され、大量の複製物が製造され、その一つ一つは少数の者によってしか視聴されない場合のものはこれに含まれないとするのが、合理的な解

することが認められないのに、文言自体には含まれない限定を解釈により加えることが許されないことはいくまでもない。しかしながら、そのような実質的根拠が認められる限り、解釈により文言に限定を加えることが許されるのは当然といふべきである。そうしなければ、特に、立法当時予想していなかった事態が時の経過等に伴って出来た場合など、何らかの形で、むしろ立法の目的自体に反する不当な結果となることが避けられなくなることは、見やすい道理であり、このような結果となることを認めるのが、法の解釈としてあるべき姿とは考えられないからである。頒布権について、その適用対象を配給制度による流通を前提とするものを典型とする、一つの複製物が多数の者の視聴に供される通常は少数の複製物のみが製造される場合のものに限定することを相当とする実質的理由があることは上記のとおりであるから、法26条1項の「複製物」の文言を限定して解釈することは、法解釈として許されるのみでなく、むしろなされるべきでないことといふべきである。

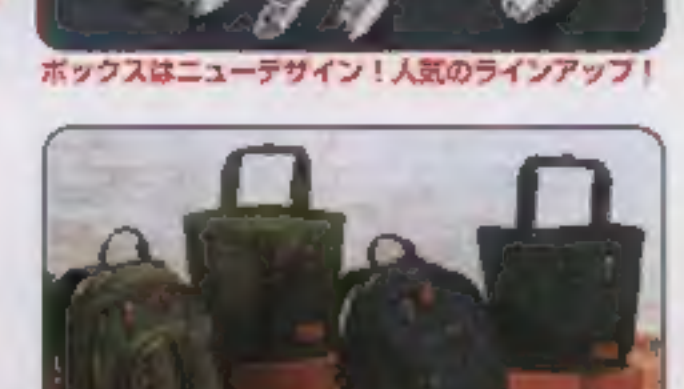
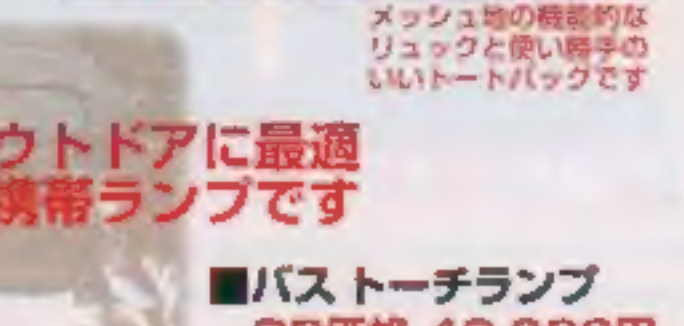
畫の著作者を含む著作物の基本的な頒布の態様であるかのような規定の仕方となっていることは、控訴人の主張のとおりである。したがつても、もし、同法条が映画の著作物のみのために設けられた規定であるとするならば、控訴人の議論には合理性があるといふことができる。しかしながら、忘れてならないことは、法2条1項19号は、もとより、特に映画の著作物のみのために設けられた規定ではなく、広く著作物一般のために設けられた規定であるといふことである（法3条、49条、80条、113条参照）。法2条1項19号がそのようなものであるとすれば、そこにおいて、著作物一般の流通に譲渡の典型である「複製物を公に譲渡し又は貸与すること」が基本的な頒布の態様となるのは極めて当然であり、そのこと自体は、映画の著作物に与えられる頒布権の対象として何が認められるべきかの問題とは関係がない事柄であるといふことができる。現に、立法当時、映画の著作物の頒布権が配給権と同義であると理解されていたことは前記のとおりであり、映画の著作物が不特定多数の者に対する譲渡・貸

法趣旨からすれば、その趣旨を貫徹するため、後段の頒布のみならず、前段の頒布も法26条1項の頒布権の対象となると解することが相当であり、被控訴人の主張するようには後段の頒布のみに限定するのは相当でないものというべきである。

(5) 控訴人は、昭和59年の著作権法改正により貸与権に関する規定（現行の法26条の3）が創設された際に、映画の著作物については、頒布権があることを前提に、貸与権の適用対象から除外されたこと、当時、貸ビデオも既に存在したことから、立法者は、ビデオソフトのように多数の複製物が公衆に頒布、貸与されるようなものも、販布権の対象となる映画の著作物に含まれることを前提としていたと解さざるを得ない旨主張する。

証拠（甲第6号証の1ないし3、乙第69号証）によれば、立法当局者による上記改正の解説中に「貸ビデオについては、現行法でもビデオ・ソフトを含む映画の著作物について頒布権（法26条）が認められているが、その他の著作物のレンタルについては端的に権利を

6月発売!初夏のワクワク新商品!!

お腹の部分がくるくると
広がって壁掛けになります■サンリオ 小物ラックドール
OP価格 32,000円
4種/40個入り/サイズ約30cm■サンリオ ウォーターバッグ
OP価格 28,000円
4種/84個入り/サイズ12×15.5×11cm■スーパージェネシス5
OP価格 36,000円
20種/72個入り/サイズ約20cm■世界のブチドール
OP価格 32,000円
5種/80個入り/サイズ20cm■うさぎさん スイムぬいぐるみ
OP価格 30,000円
5種/80個入り/サイズ24cm■GS925 PART4
OP価格 42,000円
18種/60個入り
パッケージサイズ8×8×13cm■バス リュック&トート
OP価格 45,000円
4種/60個入り
サイズ45×32cm・38×33cm■バス トーチランプ
OP価格 40,000円
4種/60個入り
サイズ20×10×10cm■バス トーチランプ
OP価格 40,000円
4種/60個入り
サイズ20×10×10cm■バス トーチランプ
OP価格 40,000円
4種/60個入り
サイズ20×10×10cm■バス トーチランプ
OP価格 40,000円
4種/60個入り
サイズ20×10×10cmAMUSE 株式会社アミューズ
http://www.amuse.co.jpTEL.03-3802-8041 FAX 03-3802-8058
(担当: 川井・中山・河西・田中・橋・湯浅・中村)
〒116-0041 東京都荒川区東日暮5-51-12 田中ビル4F-ATEL.06-6390-2901 FAX 06-6390-2903
〒532-0011 大阪府大阪市西淀川区4-4-25 フリーランド313号 (担当: 水島・若井・井本・佐藤)
TEL.092-441-6622 (担当: 永井)
〒816-0037 福岡市博多区半道橋2-2-63

バンプレスト ウルトラマンシリーズ ビッグサイズソフビフィギュア

確かな造形、そして大迫力のビッグサイズ。シリーズ展開によりコレクション性も抜群!!

1 ウルトラマンシリーズ ビッグサイズソフビフィギュア 1
4月発売予定 OP価格: 32,000円
入数: 42/全3種
©1986, 1996 円谷プロ2 ウルトラマンシリーズ ビッグサイズソフビフィギュア 2
5月発売予定 OP価格: 32,000円
入数: 42/全3種
©1967, 1996 円谷プロ

株式会社バンプレスト プライズ事務局 〒271-0000 千葉県浦安市1-3-1011 ヒアザム PHONE: (047-367-7131) テレックス: プライズ事務局(バンプレスト) FAX: (047-367-7132) http://www.bandai.co.jp/

※写真はイメージです。多少異なる場合があります。

<p>うさぎさん おでかけハウス アミューズ</p> <p>フルーツをモチーフにした家形 バッグにうさぎさんを2体収納。 前面が透明で開閉できる。3種40 個入り でOP 価格3 万2千 円。5 月発売。</p> <p>チャプチャポケモン バンプレスト</p> <p>空気を入れて膨らませる浮き輪 を持ったぬいぐるみ。水はけが良 い素材のため水に浮かべて遊べる。 2種42 個入り でOP 価格3 万2千 円。7月 発売。</p>	<p>アフロ犬 マスコットキーチェーンPART2 システムサービス</p> <p>アフロヘアスタイルの犬をデザ インしたマスコット (高さ9cm) にキーチェーンが付いたもの。 4種類 130個入 りでOP 価格3万 円。6月 発売。</p> <p>ハムスター倶楽部 ぬいぐるみリュック システムサービス</p> <p>木の実を持ったハムスターキャ ラのぬいぐるみリュック。木の実 がポケットになっている。高さ30 cm。 3種38 個入り でOP 価格3 万円。5 月発売。</p>	<p>サンリオ レインコートドール エイコー</p> <p>サンリオキャラのキティ(2種)、 マイメロディ、ポムポムプリン(各 高さ約21cm)にレインコートを着 せたデザインで計4種類。60個入 り でOP 価格3万 円。5月 発売。</p> <p>サンリオドール IN トートキーホルダー エイコー</p> <p>サンリオキャラのキティ、ポム ポムプリン、コロコロクリンの 3種のマスコットがトートバッグ に入ったデザイン(高さ約8cm)。 120個 入り でOP 価格3 万円。5 月発売。</p>	<p>アンパンマン おかしとパンのぬいぐるみ セガ社</p> <p>アンパンマン、ばいさんまん、 ドキンちゃんなど計6種類のキャ ラがそれぞれパンやケーキにつ いたデザ イン。 80個入 り でOP 価格3万 円。6月 発売。</p> <p>森永チョコボールキョロちゃん ハイパースケボーアクション セガ社</p> <p>森永キャラがスケボーに乗った デザイン。底に車輪が付いており 走行ターンでキャラが回る (単 3電池2本 使用)。 4種38 個入 り でOP 価格3万 円。5月 発売。</p>
---	--	--	--

いよいよ開催せまる!

Pr!ze collaboration

プライズ コラボレーション~2001秋合同プライズ内見会~

業界をリードする三社が結束!
新しい波と興奮をお届けします。ご期待下さい!

参加三社

SEGA 株式会社セガ

SYSTEM SERVICE
CO., LTD. システムサービス株式会社
システムサービス株式会社

EIKOH 株式会社エイコー

開催日時及び会場

●東京 5/15(火) 10:00~17:00

プリズムホール

東京都文京区後楽1-3-61



●大阪 5/18(金) 10:00~17:00

マイドームおおさか 3階E展示場

大阪市中央区本町橋2-5



●札幌 5/21(月) 13:00~17:00

サッポロファクトリーホール

札幌市中央区北2条東4丁目



●仙台 5/22(火) 13:00~17:00

メイフェアプラザ仙台ウツセ 1階展示場

仙台市青葉区北根黒松2-10



●名古屋 5/24(木) 13:00~17:00

名古屋市中区企業振興会館 2階第1ファッション展示場西

愛知県名古屋市中区千種区上2-6-3



●福岡 5/25(金) 13:00~17:00

パピヨン24 ガスホール

福岡県福岡市博多区千代1-17-1 2階



●各社問い合わせ先

株式会社セガ
東京都大田区東横街2-12-14 本社3号館 プライズ部 プライズ販売課
電話 03(5737)7541 FAX 03(5737)7744SYSTEM SERVICE
CO., LTD. システムサービス株式会社
東京都豊島区池袋2-48-1 徳友山の手池袋ビル4F
電話 03(5951)6600 FAX 03(5951)3449EIKOH 株式会社エイコー
東京都墨田区本所1-3-13
電話 03(3624)1183 FAX 03(3622)6235

猿が入ったボールをゴールへ転がす

コースを傾けて

セガ社「モンキーボール」GD-ROM



モンキーボール



セガ（本社東京、佐藤秀樹社長）から、CGアクションゲーム「モンキーボール」が五月中旬発売となる。子会社のセガ・ゲームズ・オブ・ジャパンが開発した。これはサルがボールに入った透明カプセルのボールを転がし、ゴールをめざすゲーム。バナナをデザインしたレバー一本のみで操作する。ボールは常に画面中央

汽車の速度変更

「おいかけてこーマス」

バンプレスト（本社東京、山田明一社長）から、定置型乗物機「キッズ新幹線」が四月下旬発売となる。これは新幹線の先頭車両をデザインしたもので、フロント部分に設置されたディスプレイに、ミニチュア新幹線が走り、その周囲に描かれた風景が描かれている。また、内部にはミニチュア新幹線が走り、その周囲に描かれた風景が描かれている。また、内部にはミニチュア新幹線が走り、その周囲に描かれた風景が描かれている。



キッズ新幹線



キッズ新幹線

全方向へ発射し

CGシューティングゲーム

セガ（本社東京、佐藤秀樹社長）から、CGシューティングゲーム「ゼロガンナー2」が五月中旬発売となる。これは前作の続編だが、攻撃方法などゲームシステムが一新された。八方向レバーと二つのボタンを操作する。最大の特徴は、全方向



ゼロガンナー 2

走行と停車操作

「おいかけてこーマス」



キッズ新幹線

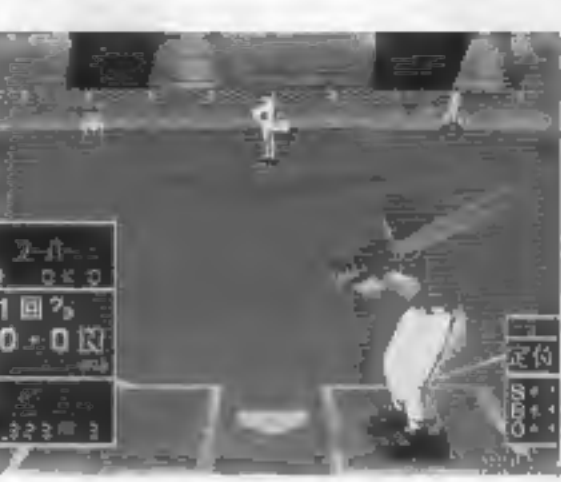


キッズ新幹線

ナムコ「スーパーワースタ2001」

他者と順位競う

メダル機「ピラミッドミステリー」も



スーパーワールドスタジアム2001

ナムコ（本社東京、

下へボール運ぶ

下へボール運ぶ

タイマー「コロコロびよん」

ナムコ（本社東京、西垣保男社長）から、ブライズゲーム機「コロコロびよん」が四月中旬発売となった。これは盤面右側にある三本のバーを傾けながらボールを転がし、左側のポケットに入れていき、ゴールへと運ぶゲーム。盤面左下のレバーでボールを盤面上部へ弾き出



コロコロびよん

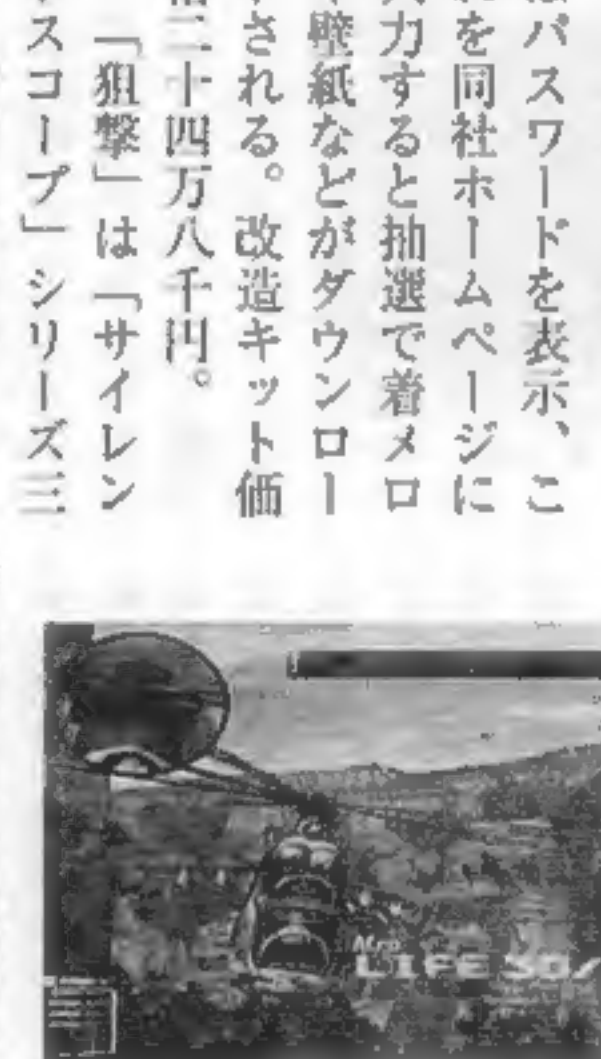
の段のポケットから出てくる。三段目の、おたすけポケットに入るとゴールによりタイム加算。ゴールに入ると最初に選んだ品（二種計二十個）が払い出される。ゲームはタイマー制。O P価格は二十五万八千円。「ピラミッドミステリー」は八月下旬発売となる。また「チャレンジモーター」も一新。これは上級者向けで用意されたノルマに挑戦するもので、プレイヤーが二種以上のノルマを組み合わせてプレイできるようにした。同モードで高得点を出せる。



ポップンミュージック 6



「ポップンミュージック6」は、大きな色ボタンの9個を指示し、おたすけポケットに入るとゴールによりタイム加算。ゴールに入ると最初に選んだ品（二種計二十個）が払い出される。ゲームはタイマー制。O P価格は二十五万八千円。「ピラミッドミステリー」は八月下旬発売となる。また「チャレンジモーター」も一新。これは上級者向けで用意されたノルマに挑戦するもので、プレイヤーが二種以上のノルマを組み合わせてプレイできるようにした。同モードで高得点を出せる。



ピラミッドミステリー

曲ジャンル広げ

TVゲーム機「狙撃」も

ナムコ（本社東京、西垣保男社長）から、TVゲーム機「狙撃」が五月下旬発売となる。これは上級者向けで用意されたノルマに挑戦するもので、プレイヤーが二種以上のノルマを組み合わせてプレイできるようにした。同モードで高得点を出せる。



ピラミッドミステリー

話題のマシン

話題のマシン

新500円硬貨と2000円紙幣対応で新登場。



4ウェイ電子コインセレクター
MODEL AF-654

新500円硬貨はもちろんあらゆるコインやメダルに幅広く対応。投入コインのデータをセレクターがプログラムし記憶するため安定した選別精度を誇ります。また、旧500円硬貨受入れ有無の切替えスイッチが付いています。



新500円硬貨3.5インチ電子セレクター
MODEL AD-622E

投入コインから得たコインデータを元にセレクターが選別基準をプログラムし記憶するため安定した選別精度を誇ります。また、旧500円硬貨受入れ有無の切替えスイッチが付いています。



2,000円紙幣対応コンパクト紙幣識別機
MODEL GBS-204

新紙幣対応で1金種または4金種のモデルを選択できます。識別は光方式を採用、誤読精度が高く信頼性に優れていますので安心して利用できます。スタッカーは約300枚の紙幣収納が可能です。



お客様各位
弊社は1台からでもご注文を賜ります。
ご注文、お問合せは本営業部までご連絡ください。
※当社の全製品は特許権、商標権、著作権などによって保護されています。したがって権利侵害については、民事上・刑事上の罰則規定が適用されます。

信頼と技術のふれあい

旭精工株式会社

本社/〒107-0062 東京都港区南青山2-24-15
PHONE:03-3401-6181/FAX:03-3408-7420
ホームページ http://www.asahiseiko.com

新500円硬貨と2000円紙幣対応で新登場。



自動回収機能付きメダル貸・両替機
MODEL AC-1200T

見やすい表示と大型セレクトボタンを装備。タイマー式自動回収機能やエラー箇所表示機能でトラブル対応。また、選別ボタンで貸出し枚数や金額と両替を自由に設定可能。表面パネルは1台からでもフリーデザイン可能。(AC-1200T、AC-2200Tとも)



自動回収機能付き両替機
MODEL AC-2200T

回収作業の煩わしさを解消するタイマー式自動回収機能やすぐれた信頼性の高性能制御ユニットを装備。



高額紙幣対応両替機
MODEL AC-4000T

リサイクル式高額紙幣処理装置を搭載した両替専用機。もちろんタイマー付自動回収機能で貸出し終了やメダル・硬貨を回収しますので閉店後の作業がスムーズ。

高額紙幣対応メダル貸・両替機
MODEL AC-3000T

タイマー付自動回収機能やデータ記憶機能をはじめ、リサイクル式紙幣対応で釣り銭用紙幣の補充の回数が少なくて済みます。また、お客様へのサービスとして確率設定可能な回転式アタリ機能を内蔵。



お客様各位
弊社は1台からでもご注文を賜ります。
ご注文、お問合せは本営業部までご連絡ください。
※当社の全製品は特許権、商標権、著作権などによって保護されています。したがって権利侵害については、民事上・刑事上の罰則規定が適用されます。

信頼と技術のふれあい

旭精工株式会社

本社/〒107-0062 東京都港区南青山2-24-15
PHONE:03-3401-6181/FAX:03-3408-7420
ホームページ http://www.asahiseiko.com

MAY 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■TVゲーム機—ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

前回	機種名 (メーカー名)	MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	機動戦士ガンダム 連邦 VS ジオン (カプコン/バンプレスト Naomi)	Mobile Suit Gundam (Capcom/Banpresto)	8.86
2	ストリートファイター ZERO 3 アッパー (カプコン/セガ社 Naomi)	Street Fighter Zero 3 Upper (Capcom/Sega)	6.63
3	バーチャストライカー 2 バージョン2000 (セガ社 Naomi)	Virtua Striker 2 ver.2000 (Sega)	6.12
4	ミスタードリラー グレート (ナムコ)	Mr. Driller Great (Namco)	5.62
5	ギルティギア X (サミー Naomi)	Guilty Gear X (Sammy)	5.28
6	鉄拳タッグトーナメント (ナムコ)	Tekken Tag Tournament (Namco)	5.22
7	テトリス (セガ社)	Tetris (Sega)	5.09
8	ストリートファイター ZERO 3 (カプコン)	Street Fighter Alpha 3 (Capcom)	5.00
9	バーチャストライカー 2 バージョン99 (セガ社)	Virtua Striker 2 ver.99 (Sega)	4.92
10	パワースマッシュ (セガ社 Naomi)	Virtua Tennis (Sega)	4.85
11	カプコン VS SNK (カプコン Naomi)	Capcom vs. SNK (Capcom)	4.71
12	ザ・キング・オブ・ファイターズ2000 (SNK ネオジオ)	The King of Fighters 2000 (SNK)	4.57
13	ハイパービシバシチャンプ (コナミ)	Hyper Bishi Bashi Champ (Konami)	4.51
14	対戦ホットギミック 3 (彩京)	Mahjong Hot Gimmick 3* (Psikyo)	4.50
15	ストリートファイター IIIサードストライク (カプコン)	Street Fighter III 3rd Strike (Capcom)	4.42
16	ダイナマイトベースボール 99 (セガ社 Naomi)	Dynomite Baseball 99 (Sega)	4.40
17	対戦ホットギミック 快楽天 (彩京)	Mahjong Hot Gimmick "Kairakuten"* (Psikyo)	4.38
18	スーパーワールドスタジアム 2000 (ナムコ)	Super World Stadium 2000 (Namco)	4.28
19	メタルスラッグ 3 (SNK ネオジオ)	Metal Slug 3 (SNK)	4.27
20	上海・昇龍再臨 (タイトーG ネット)	Shanghai Climbing Dragon (Taito)	4.11
21	対戦ホットギミック フォーエバー (彩京)	Mahjong Hot Gimmick Forever* (Psikyo)	4.10
22	ストライカーズ1999 (彩京)	Strikers 1999 (Psikyo)	4.08
23	ギガウイング 2 (タクミ/カプコン)	Giga Wing 2 (Takumi/Capcom)	4.04
24	すくすく犬福 (ビデオシステム)	Quiz Lucky Dog* (Video System)	4.01
25	パズループ 2 (ミッチェル/カプコン)	Puzz Loop 2 (Mitchell/Capcom)	4.00

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

■完成品タイプのTVゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

前回	機種名 (メーカー名)	MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	太鼓の達人 (ナムコ)	Taiko no Tatsujin (Namco)	8.64
2	ダービーオーナーズクラブ 2000 (セガ社)	Derby Owners Club 2000 (Sega)	8.04
3	シャカッとタンバリンノ (セガ社 Naomi)	Syakatto-Tambourine (Sega)	7.29
4	ヴァンパイアナイト (SD/DX) (ナムコ)	Vampire Night (SD/DX) (Namco)	7.25
5	モーキャップボクシング (コナミ)	Mocap Boxing (Konami)	7.10
6	スリルドライブ 2 (2P/SD/DX) (コナミ)	Thrill Drive 2 (2P/SD/DX) (Konami)	7.00
7	東京バス案内 (セガ社)	Tokyo Bus Route (Sega)	6.75
8	ザ・警察官 (コナミ)	Police 911 [Police 24/7] (Konami)	6.54
9	バーチャファイター 3tb (セガ社)	Virtua Fighter 3 Team Battle (Sega)	6.33
10	ドラムマニア・フォースミックス (コナミ)	Drum Mania 4th Mix (Konami)	6.29
11	ダンスダンスレボリューション・フォースミックス (2P/ソロ) (コナミ)	Dance Dance Revolution 4th Mix (2P/SOLE) (Konami)	6.09
12	キーボードマニア・サードミックス (コナミ)	Keyboard Mania 3rd Mix (Konami)	6.00
13	バトルギア 2 (タイトー)	Battle Gear 2 (Taito)	5.83
14	スタントタイフーン (タイトー)	Stunt Typhoon (Taito)	5.80
15	コンフィデンシャルミッション (SD/DX) (セガ社)	Confidential Mission (SD/DX) (Sega)	5.75
16	フォトバトル (ナムコ)	Photo Battle (Namco)	5.71
17	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2 (DX/UP) (セガ社)	The House of The Dead 2 (DX/UP) (Sega)	5.64
18	タイムクライシス 2 (SD/DX/S) (ナムコ)	Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)	5.56

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

1	1	劇的美写 (日立ソフトウェアエンジニアリング/セガ社)	Gekitekibisya (Hitachi Software Engineering/Sega)	9.36
2	2	めっちゃキレイノ (アトラス)	Mecha Kireiノ (Atlus)	8.36
3	3	フラッシュショット (オムロン)	Flash Shot (Omron)	8.13
4	4	チャオピノ (オムロン)	Chaopi (Omron)	8.00
5	5	キャンバスショット (オムロン)	Canvas Shot (Omron)	7.67
6	6	フォト&シール・クルクル (メイクソフトウェア)	Photo & Seal Kuru Kuru (Make Software)	7.43
7	9	Hitomi (アイエムエス)	Hitomi (IMS)	7.07

評価

(RATING)

調査口レーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示した。数字の意味は10:これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9:すばらしい人気と売上げ、8:大変いい人気と売上げ、7:いい人気と売上げ、6:まあいい人気と売上げ、5:平均的なもの、4:平均以下(以下省略)

まるち
かめら
あいず
No.375



有田佐市

Lucius Tonails <2>

「名曲三〇選」は、丁度私のものである。コード表はもう殆んど用多分グラモフォンの発売にもこの人の示唆があったかもしれない。「LP三〇選」は四度姿をえて出版されている。

最初の版は「名曲三〇選」の音楽室。

昭和三十三年の青い箱入りの本で、丁度私が給料の何倍もの費用をLPに注ぎこんでいた時期に出版された。まずこの本がポロポロになってしま

た。次いで五年後に、巻末のレコード表に改訂が加えられ同じ小さな箱、今度は黄土色の箱入りで出版される。

その次が吉田秀和全集。第七巻に収録されたもの。最後が昭和五十六年二月に新潮文庫で出されている。この本にしてももう約二十年近く前のものがあり、この前に触れたように線が切れ、バラバラなものである。勿論現物はあり、そのことについては追々とりあげてゆく。全集版の私の音楽室。

「名曲三〇選」の後書で、私の音楽室は「芸術新潮」の編集部で書いている。その曲がクラシックの世界全体の中でどういう位置に存在しているのか、またその曲がその作曲家の作品群の中でどう位置づけられているのかについて明確に示してある。

もうひとつのことには、作曲家が生きていた社会の状況と音楽だけではなくて文学、美術、演劇更に建築へと目配りがよく届いていて、縦軸横軸がはたきつりとその曲の位置を捕えている。

当然のことである。このように即座に理解出来るように文章で表現されている音楽書が殆どない中で、この本は珍しい存在である。勿論現物は追々とりあげてゆく。全集版の私の音楽室。

「名曲三〇選」は、丁度私のものである。コード表はもう殆んど用多分グラモフォンの発売にもこの人の示唆があったかもしれない。「LP三〇選」は四度姿をえて出版されている。

最初の版は「名曲三〇選」の音楽室。

昭和三十三年の青い箱入りの本で、丁度私が給料の何倍もの費用をLPに注ぎこんでいた時期に出版された。まずこの本がポロポロになってしま

た。次いで五年後に、巻末のレコード表に改訂が加えられ同じ小さな箱、今度は黄土色の箱入りで出版される。

その次が吉田秀和全集。第七巻に収録されたもの。最後が昭和五十六年二月に新潮文庫で出されている。この本にしてももう約二十年近く前のものがあり、この前に触れたように線が切れ、バラバラなものである。勿論現物はあり、そのことについては追々とりあげてゆく。全集版の私の音楽室。

親しみやすいゲームマシンを誠意をこめてお届け!!

Carnival Day

超アナログ!!

新感覚プライズゲーム機



パチンコとスロットの両方から大当たりを狙える!!

ぐるりゲット!

揺らしてゲット! 大型景品対応

新感覚プライズマシンが登場!!



Lucky Crane

ラッキークレーンDXⅢ

リング1個から重量感ある景品まで、

バケットの強弱設定が可能!!



tama puri

タマ プリ

入ってみたいタマゴ形シール機

アップと全身、CG調効果も自在!!

2カートリッジ式プリンターを搭載



YUBIS

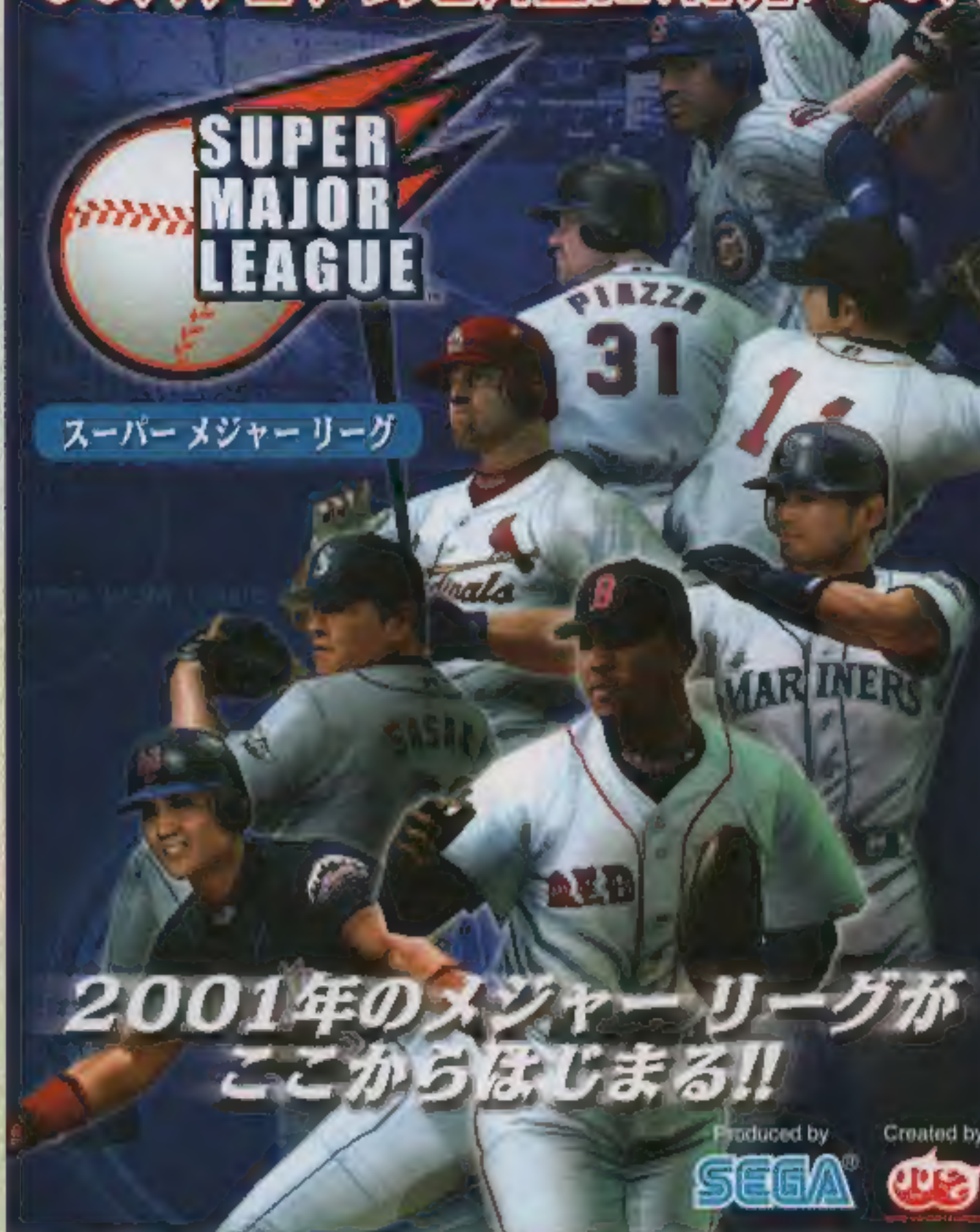
株式

会社 ユウビス

本社 〒577-0063 大阪府市川保3-1-35 ☎06-6787-1881 FAX.06-6787-1952
東京営業所 〒105-0013 東京都港区浜松町2-10-11 浜島ビル1F ☎03-5733-4355 FAX.03-5733-4351

SEGA

2001年度開幕時のデータをもとに徹密に再現された全30チーム、
30スタジアムを舞台に、総勢700人以上のメジャー リーガー達が実名で登場!!



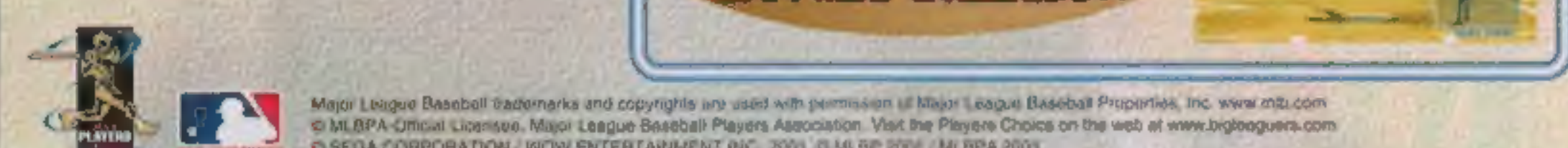
日本人選手の活躍で身近な存在となったメジャー リーグの
魅力を完全再現!

メジャー リーグの誇るスーパースターはもちろん、日本人メジャー
リーガーも全て登場するスーパーリアルスポーツゲームです。高
度なモーションキャプチャー技術を用いて再現した、個性的な選手
達の様々なピッチングフォーム、バッティングフォームをはじめ、
試合中に起こるちょっとしたプレーの一つ一つに、メジャー リーグ
の魅力が凝っています。



選手達の個性溢れるピッチングフォームや、セオリーを無視したかのような
バッティングフォームなど、メジャー リーグならではの特徴的な動きを完全再現!!

メジャー リーグで活躍している
日本人選手も完全収録!!



カードシステムの搭載で、
新たな遊びが生まれる!



最新基板NAOMI2によるカートゲームを題材
にしたドライブゲームです。カードシ
ステム採用により、プレイヤーの成長と
ともにカートの性能もアップ!初心者から
ヘビーユーザーまで、さまざまなレベル
で長く楽しむことができます。

SEGA 株式会社 セガ



本誌3号館 東京都大田区東横谷2-12-14
札幌販売 札幌市豊平区豊平五条3-2-34
仙台販売 仙台市青葉区中央2-5-3
新潟販売 新潟市東区東2-5-7-5
名古屋販売 名古屋市中区栄2-1-804
大阪販売 大阪市東淀川区東中津2-1-804
福岡販売 福岡市東区博多駅前2-1-804
札幌販売 札幌市豊平区豊平五条3-2-34
仙台販売 仙台市青葉区中央2-5-3
新潟販売 新潟市東区東2-5-7-5
名古屋販売 名古屋市中区栄2-1-804
大阪販売 大阪市東淀川区東中津2-1-804
福岡販売 福岡市東区博多駅前2-1-804

英文版業界ニュース

2 High Courts Rule Used Vid Sales Legal

The Tokyo High Court decided on March 27 that home video game software is different from theater movies and therefore the concept of distribution rights does not apply. This in turn means that game software manufacturers cannot prohibit sales/purchases of secondhand software. Similarly, the Osaka High Court also came to the conclusion on March 29 that game software manufacturers do not have the right to prohibit sales/purchases of secondhand game software based on the first sale doctrine.

In July 1998, Capcom, Konami, Namco, Sega, Sony Computer Entertainment (SCE), and Square brought a lawsuit before the Osaka District Court against Act Co. which was buying and selling secondhand software (that is, CD-ROM packages for the "PS" or "SS"). In this lawsuit, the Osaka District Court decided in October 1999 that the buying and selling of secondhand software should be prohibited, since video games are pictorial literary works to which distribution rights are granted under the Copyright Law. Act brought an intermediate appeal.

Meanwhile, Josho Co., Ltd., a secondhand software seller which had been warned by the manufacturers to stop selling secondhand software,

brought a lawsuit before the Tokyo District Court in October 1998, requesting confirmation that Enix Corp. had no right to prohibit the buying and selling of secondhand software. In this lawsuit, the Tokyo District Court came to a decision in May 1999 that the video game manufacturers do not have the right to prohibit the sale and purchase of secondhand software, since distribution rights only apply to theater movies, and video games are not theater movies. Enix brought an intermediate appeal.

Judgements based on the hearings of these two intermediate appeals were passed on March 27 and 29, and both rejected the manufacturers' assertions. The judgements were that the buying and selling of secondhand software does not constitute a violation of rights. The manufacturers have appealed to the Supreme Court.

According to the Tokyo High Court's decision, although video games are pictorial literary works, since they are manufactured and sold in large quantities, and differ in this respect from theater, distribution rights do not apply to them. In other words, the judgement was that distribution rights do not apply to literary works which are manufactured and sold in large quantities, and their secondhand software sales/purchases do not violate the manufacturer copyright.

According to the Osaka High Court decision, which reversed the Osaka District Court decision, the judgement was that video games are pictorial literary works with distribution rights. However, the judgement was that these distribution rights are no longer valid once the CD-ROMs as a commodity are delivered to users. This means that the buying and selling of secondhand software does not violate the manufacturer copyright. Being a judgement based on the first sale doctrine, it indi-

Tecmo Revises Forecast Down

Tecmo Ltd., Tokyo, revised its forecast of fiscal year results downward on April 12. The post-revision forecast of consolidated revenue for the fiscal year ending March is ¥9,500 million and net income is ¥656 million. Tecmo previously forecast ¥11,220 million in revenue and ¥924 million in net income on September 28.

According to Tecmo, this is attributable to the fact that sales of its game software "UNISON" and "Monster Farm" for "PS2" were below the figures forecast. However, the drop was less than it might have been due to strong sales of "Dead or Alive Hard Core" for the "PS2" in North America.

Game Machine

Editor: Masumi Akagi
Amusement Press, Inc.
Yachiyo Bldg., 2-2-1,
Nakazaki-Nishi, Kita-ku,
Osaka, 530-0015 Japan
faxphone (81) 6-6314-3821
Email: editor@ampress.co.jp
Web site: http://www.ampress.co.jp/
© 2001 Amusement Press, Inc.

cated that theater movies differ from video games with regard to the physical distribution system.

The three associations taking sides with the manufacturers, ACCS (The Association of Copyright for Computer Software), CESA (the Computer Entertainment Software Association), and the Japan Personal Computer Software Association, made the following statement, "Since the basis for these decision are controversial, we expect a fair decision to be forthcoming at the Supreme Court."

The Association of Retailers of TV-Game Software (ARTS) to which Act, Josho and secondhand software sellers belong, also released a statement, "Both the Tokyo and Osaka High Courts recognized our assertions to be correct, with decisions that are also consistent with the law in foreign countries. The manufacturers should frankly accept these high court decisions."

These cases, needless to say, are likely to greatly affect the secondhand coin-op video games business. There is a contradictory situation since the manufacturers of coin-op video games are also the major coin-op arcade operators and therefore sellers of secondhand coin-op video games. So, if the buying and selling of secondhand software is deemed illegal, it will adversely affect the operating arms of these same manufacturing companies. However, unless the Supreme Court overturns the High Court decisions, there will be no adverse affect on coin-op game sales.

Capcom, Namco Jointly Develop Vid Gun Game

Capcom Co., Ltd., Osaka, and Namco Ltd., Tokyo, announced on April 19 that they are jointly developing the coin-op video gun game "Bio

Hazard: Code Veronica". This game will be shipped at the end of June from both companies.

Since 1996, the "Bio Hazard" ("Resident Evil" overseas) series has been a great hit as a horror game for the "PS", and 18 million units have so far been shipped. The coin-op version is to be newly developed as a gun game based on "Bio Hazard: Code Veronica" which was developed for the "PS2" and "DC".

This game where the players run through 3D space, while defeating the attacking enemies, has special features in the coin-op version such as first-person player view and two-player co-operation play.

It is the first time that Capcom and Namco have jointly developed a coin-op video game.

Konami Sub' People Renamed Konami Sports

Konami Corp., Tokyo, announced on April 12 that the name of its fitness subsidiary People Co., Ltd., Tokyo, will change to Konami Sports Corp. as of June 1. The head office will also be moved to Shinjuku where Konami's Health Entertainment Dept. is situated and officers will be dispatched from Konami.

With 54.6% of its stocks acquired by Konami through TOB, People became Konami's subsidiary. Konami established a new in-house department last year called Health Entertainment Dept., and People will be incorporated into this department.

People reported ¥57,753 million in consolidated revenue, up 9.2% over the previous year, and ¥2,495 million in net income, up 6.6%, for the fiscal year ended February 2001.

FILLMORE GAMES FILLMORE GAMES

! VIDEO GAME PCBS (Used)
!! DELUXE VIDEOS
& SIMULATORS (Reconditioned)
FOR SALE

Visit our web site for more information
www.fillmoregames.com
tosh@fillmoregames.com

Fillmore Games
26 Hagiharadai Nishi 1, Kawanishi,
Hyogo 666-0006, Japan.
Tel: +81(727)91-1955 Fax: +81(727)91-1933

TAITO®

タイトーのゲームは、どれも大好評。楽しさ満載です。

TAITONET

TAITO G NETシステム 第13弾

TAKUMI

ハ格蘭チャーで連爆せよ!

近日登場
さうご期待!

ナイトレイド

NIGHT RAID

©TAKUMI CORP. 2001

意志を持った翼
「ハ格蘭チャー」
HUG LAUNCHER
自機が分離して
敵機を次々と攻撃!

2大システム!
プレイヤーをうならせる
スコアサーモ
SCORE THERMO
スコアにプラスと
マイナスの概念を導入!

敵を自動的にサーチ。
体当たりで攻撃を繰り返す!
レバーを回すと連爆回数がUP!
最高連爆は30連爆以上!

遊び方はプレイヤー次第。
通常：ハイスコア狙い!
変則：マイナスハイスコア狙い!
究極：ゼロスコア狙い!

業界初カーサントゲームの最新バージョン!

STUNT
TYPHOON
PLUS
スタントタイフーンプラス

絶賛稼働中!

スコアアタック
モード追加!

初級から上級まで
全てのコースを連続で走り抜ける
「スコアアタックモード」が追加!
新しくマーカーボーナス&スピードボーナスもフィーチャー!
1コインで全てのコースクリアも可能!?

インターネットランキングに対応!
<http://www.taito.co.jp/gm/stunt/>

ランキングするとネームエントリーができ、インターネットランキング登録の
パスワードが出ます。登録することで、全国での自分の順位が確認できます。

●サイズ: W1004mm×D1562mm×H2016mm ●重量: 248.5kg

低価格でコンパクト、高インカムのメカ式プライズ機

中型・小型景品対応! カブリチオ プロ

タイトーオリジナルズ 第2弾

プンポン
めいひん
ペット!

遊び方は簡単!
レバーでボールを打ち上げ
ハンドルでボールを転がし
ゴールをめざそう。

優れたコスト
パフォーマンス!
2種類の景品から
ほしい景品を選べます!

●サイズ: W476mm×D449mm×H1451mm ●重量: 約48kg

シリーズ最大のディスプレイ
CAPRICCIO PRO

景品の取れ易さを
演出するレバー方式!

大好評の回転式オリジナル
キャッチャーメカ!



●サイズ: W1760mm×D892mm×H1973mm ●重量: 約259kg

株式会社タイトー

TAITO Web Site <http://www.taito.co.jp/>

〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3 GM販売部 / 〒243-0498 神奈川県海老名市下今泉3-11-1 TEL.046-235-9510 FAX.046-235-5649

※景品の仕様外観及び画像写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。

© TAITO CORP. 2001